SNSP-AUOP-FAH

SPIROU

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

INFOGRAMES™

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SPIROU

SOMMAIRE

L'HISTOIRE 4

LES COMMANDES 5

COMMENCER LE JEU 6

LES INVENTIONS DE CHAMPIGNAC 7

LA BARRE DES SCORES ET LES BONUS 8

LES ACTIONS POSSIBLES 9

QUELQUES CONSEILS 11

L'HISTOIRE

Le "vidéo-colloque" international de la recherche scientifique se tient à New-York et regroupe des invités prestigieux.

Parmi eux, le Comte de Champignac, éminent mycologue et inventeur génial, doit à cette occasion dévoiler les secrets de chacune de ses merveilleuses inventions.

Malheureusement, ce dernier a été enlevé par la maléfique Cyanure qui veut s'emparer des inventions du Comte afin de contrôler machines et robots dans un but précis : Réduire les humains à l'esclavage.

Spirou apprend la nouvelle et avec son fidèle compagnon Spip, il décide d'aller délivrer le Comte et de neutraliser Cyanure.....

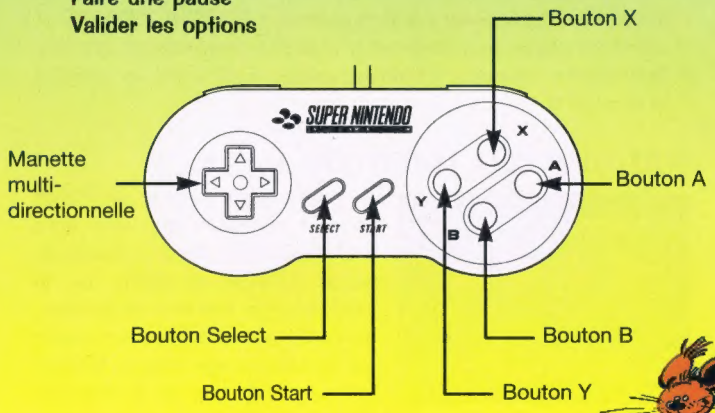
LES COMMANDES

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE
Déplacer Spirou
Déplacer le curseur dans les menus
Prendre et poser un objet
Pousser un objet

BOUTON B
Sauter
Valider les options

BOUTON Y
Courir
Sauter plus haut

BOUTON START
Commencer le jeu
Faire une pause
Valider les options



COMMENCER LE JEU

Pour parcourir les différents mondes avec Spirou et neutraliser l'ignoble Cyanure, introduisez la cartouche dans la console de jeu Super Nintendo Entertainment System et mettez l'interrupteur sur ON. Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de copyrights, du choix de la langue et du menu de sélection. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, appuyez sur le Bouton Start. Si vous n'appuyez sur aucun Bouton, vous découvrirez des extraits du jeu. Lorsque vous êtes prêt à commencer une partie, appuyez sur le Bouton Start. Vous voyez alors apparaître le menu de sélection. Déplacez-vous dans ce menu avec la Manette Multidirectionnelle et validez avec le Bouton B.
Vous pouvez commencer une partie en validant JEU. Sinon vous pouvez entrer dans le menu OPTIONS ou sur l'écran PASSWORD (MOT DE PASSE).

OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

- Le niveau de difficulté : Facile - Moyen - Difficile
- La Musique :
  Vous pouvez l'écouter ou la supprimer : MARCHE / ARRET
- Les tests : Vous pouvez écouter chacune des musiques du jeu.
- Pour quitter ce menu d'options, validez EXIT (FIN) en utilisant le Bouton B.

PASSWORD (MOT DE PASSE)

Ce menu vous permet d'afficher un mot de passe qui vous aura été donné lors d'une précédente partie. Utilisez la droite ou le gauche de la Manette Multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur le personnage désiré. Utilisez le haut ou le bas de la Manette Multidirectionnelle pour sélectionner un des personnages. Appuyez sur Start pour valider votre choix.

LES INVENTIONS DE CHAMPIGNAC

Tout au long de votre aventure, des objets apparaîtront :

LE "MICROPULSEUR": Le "micropulseur" est un ustensile qui a la forme d'un sèche-cheveux et qui vous permet de rapetisser et de rendre microscopique les ennemis que vous rencontrerez sur votre passage.

LE "SABLOTRON" : Le "sablotron" est un objet qui ressemble à un parapluie et qui vous permet de transformer la pierre en un tas de sable.

LE "CHAMPIZENE" : Le "champizène" est très utile dans la poursuite aérienne, vous pouvez le récupérer en détruisant certains robots de Cyanure. Si vous le manquez, vous risquez de tomber en panne de carburant.

LA "FIOLE DE ZZI" (FIOLE ORANGE) : La "fiole de ZZI" contient un engrais végétal surpuissant. Le liquide de cette fiole doit être répandu sur la plante.

LA BARRE DES SCORES ET LES BONUS

La Tete de Spirou

Elle figure en haut à gauche de l'écran de jeu. Lorsque Spirou est blessé, l'une des cinq barres d'énergie qui la compose disparaît. A la cinquième blessure, sa tête se met à clignoter et s'il est touché encore une fois, vous perdez une vie. Le chiffre en dessous de la tête de Spirou vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.

Le Coeur

Il redonne un point de vie à Spirou.

La Bouteille d'Oxygène

Lorsque Spirou se trouve dans l'eau, vous disposez d'une bouteille d'oxygène qui vous donne une certaine autonomie. Lorsque vous sortez de l'eau, votre bouteille retrouve son autonomie initiale.

Le Chapeau de Spirou

Il se situe en bas à gauche de l'écran de jeu. Lorsque vous avez ramassé 50 chapeaux, vous gagnez une vie supplémentaire.

ACTIONS POSSIBLES

MARCHER : Pour marcher, utilisez les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle (selon que vous désirez vous déplacer à gauche ou à droite).

SAUTER : Pour sauter, appuyez sur le Bouton B.

FAIRE UN GRAND SAUT : Pour faire un grand saut, courez puis appuyez sur le Bouton B, mais vous pouvez aussi appuyer simultanément sur les Boutons B et Y.

ENTRER DANS UN LIEU : Pour pénétrer dans un immeuble ou dans une grotte, appuyez sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.

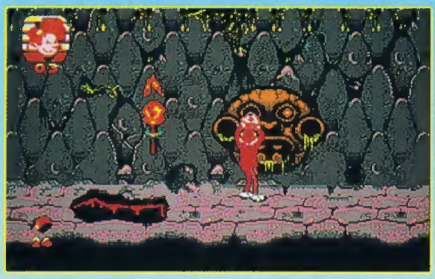
SE BAISSER : Pour vous baisser, utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

PLONGER "A TERRE" : Pour plonger à terre, courez puis appuyez sur le bas de la Manette Multidirectionnelle.

NAGER : Pour nager, appuyez plusieurs fois de suite sur le Bouton B. Puis pour vous diriger, utilisez la Manette Multidirectionnelle.

PRENDRE UN OBJET : Pour prendre un objet, baissez-vous et il est ramassé automatiquement.

PLACER UN OBJET SUR UN MUR :



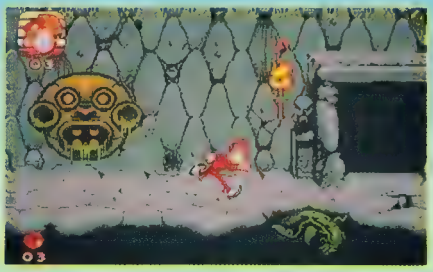
Pour placer un objet sur un mur, utilisez le haut de la Manette Multidirectionnelle.

POSER UN OBJET : Pour poser un objet, utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle et l'objet sera posé automatiquement.

UTILISER LE "MICROPULSEUR" : Pour utiliser le "micropulseur", appuyez sur le Bouton X, le "micropulseur" est "dégainé" et "activé". Dès que vous relâchez le Bouton X, le "micropulseur" est rangé automatiquement.

QUELQUES CONSEILS

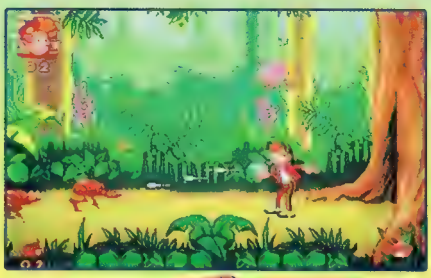
CATACOMBES



Il faut avoir "l'oeil" et le bon pour progresser dans ce niveau qui demande adresse et réflexion.

JUNGLE

Avoir une fiole, c'est bien, la poser à l'endroit approprié, c'est mieux. Mais ce n'est pas suffisant pour rendre efficace son contenu, il faut aussi la "briser"...



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez-vous adresser à :

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.

HEIN?
TU CONNAIS PAS MON JOURNAL ?

CHAQUE SEMAINE, TU Y TROUVERAS LE PETIT SPIROU, CÉDRIC, L'AGENT 212, LES TUNIQUES BLEUES, LES FEMMES EN BLANC, KID PADDLE ET BEAUCOUP D'AUTRES. 48 PAGES INÉDITES D'HUMOUR ET D'AVENTURE.

DÉCOUVRE-LE !

REÇOIS UN SPIROU GRATUITEMENT

EN REMPLISSANT CE COUPON ET EN LE RENVOYANT SOUS ENVELOPPE TIMBRÉE À :

ÉDITIONS DUPUIS
52, RUE DESTRÉE
B-6001 MARCINELLE.

OUI, JE VEUX RECEVOIR UN SPIROU GRATUITEMENT !

NOM .....

.....

PRÉNOM .....

DATE DE NAISSANCE ...../...../19.....

ADRESSE .....

.....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

PAYS .....

HOEZO?

KEN JE MIJN WEEKBLAD NIET?

ELKE WEEK VIND JE ER DE KLEINE ROBBE, STEFAN, AGENT 212, DE BLAUWBLOEZEN, VROUWEN IN 'T WIT EN VELE ANDEREN IN TERUG. 32 ONUITGEGEVEN PAGINA'S BOORDEVOL HUMOR EN AVONTUUR.

MAAK KENNIS!

EN ONTVANG GRATIS EEN ROBBEDOES

VUL DEZE COUPON IN EN STUUR HEM ONDER GEFRANKEERDE OMSLAG TERUG NAAR

UITGEVERIJ DUPUIS
RUE DESTREE 52
B-6000 MARCINELLE

JA, IK WIL GRATIS EEN ROBBEDOES ONTVANGEN!

NAAM .....

.....

VOORNAAM.....

GEBOORTEDATUM ...../...../19.....

ADRES.....

.....

.....

POSTCODE .....

GEMEENTE.....

LAND.....

INHOUD

VOORGESCHIEDENIS 16

HET BEDIENINGSPANEEL.....17

HET SPEL BEGINNEN 18

DE UITVINDINGEN VAN GRAAF VAN ROMMELGEM 19

SCOREBORD EN BONUSPUNTEN 20

MOGELIJKE HANDELINGEN 21

ENKELE TIPS 23

VOORGESCHIEDENIS

In New York wordt de internationale "Video-Conferentie" van wetenschappelijk onderzoek gehouden, waar vooraanstaande genodigden bijeen zullen komen.

Eén van deze genodigden is Graaf van Rommelgem, een beroemd mycoloog en geniaal uitvinder, die van plan was tijdens deze gelegenheid de geheimen van al zijn uitvindingen te onthullen.

Maar helaas is de Graaf ontvoerd door de boosaardige robot Cyanide. Deze robot wil de uitvindingen van de Graaf bemachtigen, zodat hij machines en robots kan bedienen om zijn doel te bereiken: de mensen aan zijn heerschappij onderwerpen.

Robbedoes hoort van de ontvoering en samen met zijn trouwe metgezel Spip, besluit hij de Graaf te gaan bevrijden en Cyanide uit te schakelen...

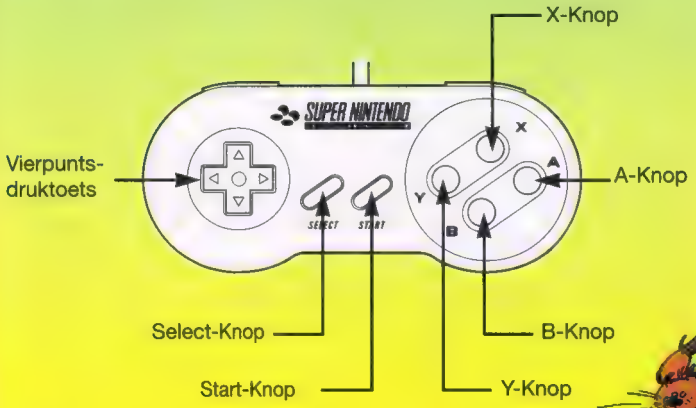
HET BEDIENINGSPANEEL

VIERPUNTSDRUKTOETS
Robbedoes verplaatsen
De cursor in de menu's verplaatsen
Voorwerpen neerleggen en oppakken
Voorwerpen duwen

KNOP B
Springen
De opties bevestigen

KNOP Y
Lopen
Hoger springer

STARTKNOP
Het spel beginnen of pauzeren (tijdens het spel)



HET SPEL BEGINNEN

Om samen met Robbedoes de Graaf proberen te bevrijden en de gemene Cyanide uit te schakelen, breng je de ROBBEDOES cassette in het Super Nintendo Entertainment System en zet je de schakelaar op ON. Vervolgens verschijnen de schermen van het Copyright, de taalkeuze en het selektiemenu. Om van het ene naar het andere scherm over te gaan, druk je op de Startknop. Als je geen enkele knop indrukt, verschijnen uittreksels van het spel. Wanneer je klaar bent om een spel te beginnen, druk je op START. Vervolgens verschijnt het selektiemenu. Loop het menu door met de Vierpuntsdruktoets en bevestig met de B knop.
Je kunt een spel starten door START te bevestigen. Maar je kunt ook in het menu OPTIONS (opties) of in het scherm PASSWORD (wachtwoord) gaan.

OPTIES

Met behulp van dit menu kun je de volgende parameters veranderen:

- DIFFICULTY (moeilijkheidsgraad): EASY (gemakkelijk) - MEDIUM (gemiddeld) - HARD (moeilijk).
- MUSIC (muziek): ON/OFF (muziek inschakelen of uitschakelen).
- TEST: je kunt de spelmuziek afzonderlijk beluisteren.
- Om het optiemenu te verlaten moet je EXIT (uitgang) met de B Knop bevestigen.

PASSWORD (WACHTWOORD)

Met behulp van dit menu kun je een wachtwoord afbeelden, dat tijdens een voorgaand spel aan jou toegewezen was. Druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om de cursor te verplaatsen op de gewenste figuur.
Druk op omhoog en omlaag van de Vierpuntsdruktoets om één van de figuren te kiezen.
Druk op START om je keuze te bevestigen.

DE UITVINDINGEN VAN GRAAF VAN ROMMELGEM

Tijdens de bevrijdingsaktie van Robbedoes verschijnen er diverse voorwerpen:

DE "MICROPULSOR": dit is een instrument in de vorm van een haardroger met behulp waarvan je de vijanden, die je onderweg tegenkomt, kunt verkleinen tot een "microscopisch" formaat.

DE "SABLOTRON": met behulp van de sablotron, die op een paraplu lijkt, kun je een steen in een hoop zand veranderen.

DE "CHAPPIZEEN": is zeer handig tijdens de achtervolgingen in de lucht. Je kunt het bemachtigen door een aantal robots van Cyanide te vernietigen. Als je het niet te pakken krijgt, loop je het risico dat je met te weinig brandstof komt te zitten.

HET "FLESJE MET ZZ1" (ORANJE FLESJE):
Dit flesje bevat een uiterst krachtige plantaardige meststof. Deze vloeistof moet over een plant uitgespreid worden.

SCOREBORD EN BONUSPUNTEN

Het hoofd van Roobbedoes

Deze wordt links bovenaan het scherm afgebeeld. Wanneer Robbedoes gewond is, verdwijnt één van de vijf energieregels. Bij de vijfde verwonding, gaat het hoofd knipperen en als hij nog eens verwond wordt, verlies je een leven. Het cijfer onder het hoofd van Robbedoes geeft je het aantal levens aan, dat je nog over hebt.

Het Hart

Geeft een levenspunt aan Robbedoes terug.

De Zuurstoffles

Wanneer Robbedoes in het water is, kun je gebruik maken van een zuurstoffles, zodat hij er langer in kan blijven. Als hij uit het water stapt, wordt de zuurstoffles weer volledig bijgevuld.

De Hoed van Robbedoes

Deze bevindt zich links onderaan het scherm. Als je 50 hoedjes verzameld hebt, krijg je één extra leven.

MOGELIJKE HANDELINGEN

LOPEN: Om te lopen, gebruik je de richtingen RECHTS of LINKS van de Vierpuntsdruktoets (al naar gelang je naar RECHTS of naar LINKS wilt lopen).

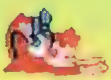
SPRINGEN: Om te springen, druk je op de B-knop.

EEN GROTE SPRONG MAKEN: Om een grote sprong te maken, moet je lopen en dan op de B-knop drukken. Maar je kunt ook de knoppen B en Y gelijktijdig drukken.

ERGENS NAAR BINNEN GAAN: Om een gebouw of een grot in te gaan, druk je bovenaan op de Vierpuntsdruktoets.

BUKKEN: Om je te bukken, gebruik je de Vierpuntsdruktoets naar beneden.

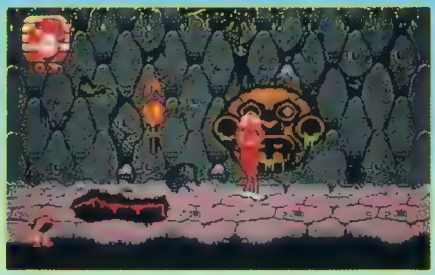
OP DE GROND DUIKEN: Om op de grond te duiken, moet je eerst lopen en vervolgens op de Vierpunts-druktoets naar beneden drukken.



ZWEMMEN
Om te zwemmen, druk je meerdere keren op de B-knop en gebruik je de Vierpuntsdruktoets om de gewenste richting op te gaan.

EEN VOORWERP NEMEN
Om een voorwerp te nemen, hoef je je alleen maar te bukken.

EEN VOORWERP OP EEN MUUR PLAATSEN:



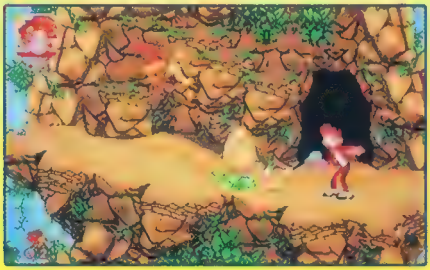
Om een voorwerp op een muur te plaatsen, gebruik je de Vierpuntsdruktoets naar boven.

EEN VOORWERP NEERLEGGEN

Om een voorwerp neer te leggen, gebruik je de Vierpuntsdruktoets naar beneden en het voorwerp wordt automatisch op de gewenste plaats neergelegd.

DE "MICROPULSOR" GEBRUIKEN

Om de "micropulsor" te gebruiken: als je op de X-knop drukt, wordt de micropulsor "uitgepakt" en "geactiveerd". Zodra je de X-knop loslaat, wordt de "micropulsor" automatisch opgeborgen.



ENKELE TIPS

DE CATACOMBEN

Je moet een scherp oog (en het goede) hebben om in deze ruimte vooruit te komen. Hier is behendigheid en denkwerk vereist.

DE JUNGLE

Een flesje komt hier goed van pas, maar het is nog belangrijker om deze op de juiste plaats neer te leggen. Maar ook dat is nog niet voldoende, want om de inhoud te gebruiken, moet het flesje ook nog kapot...

CREDITS

PROGRAMMED BY
FREDERIC O'ROURKE - ALEXANDRE BACQUART -
FREDERIC JAY - EMMANUEL REGIS

TOOLS PROGRAMMERS
VINCENT POURIEUX - YANNICK TURBE

GRAPHICS
PASCAL CASOLARI - JEAN-MARC TORROELLA -
DAVID HAMBLIN - LAURENCE FILLON - CELINE BILLON -
NICOLAS POTHIER - ETRANGES LIBELLULES

SOUND AND MUSIC
FREDERIC MENTZEN - THIERRY CARON - EMMANUEL REGIS

DESIGN
RODOLPHE FURYKIEWICZ

EXECUTIVE PRODUCER
EDITH PROTIERE

PRODUCTION UNIT
XAVIER CUCUEL

PRODUCTION
BRUNO BONNELL

THANKS TO
FREDERIC BIBET - LIONEL LAISSUS -
NADEGE DE BERGEVIN
ALL THE TESTING DEPARTMENT
THE TRANSLATION DEPARTMENT

Distribué par :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

INFOGRAMES™

© 1995 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe
©1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON